

Règles du Love Letter

Comment jouer à Love Letter

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Éliminer les autres joueurs ou détenir la carte la plus forte en fin de manche pour gagner des pions Faveur.
- **Mécanique principale** : Piocher une carte, en jouer une des deux et résoudre son effet pour deviner, espionner ou éliminer vos adversaires.
- **Condition de victoire** : Être le premier joueur à collecter suffisamment de pions Faveur (4, 5 ou 6 selon le nombre de joueurs).

Love Letter, c'est LE petit jeu de cartes malin qui tient dans la poche et qui fait chauffer les neurones à chaque partie. En quelques minutes, vous allez bluffer, deviner et éliminer vos amis autour de la table. On vous explique tout pour que votre première partie démarre dans la foulée !

Ce qu'il vous faut pour jouer

Love Letter se joue de **2 à 4 joueurs**. Voici ce que contient la boîte :

- **16 cartes Personnage** (numérotées de 1 à 9, en différentes quantités)
- **4 cartes Référence** (un aide-mémoire par joueur, super pratique)
- **13 pions Faveur** (vous pouvez utiliser des pièces de monnaie ou des jetons si besoin)

Si vous aimez les jeux de cartes rapides où il faut se méfier de ses voisins, jetez aussi un œil aux [règles du Schotten Totten](#) ou aux [règles du Courtisan](#), deux autres pépites du genre.

Mise en place d'une partie

Préparer la table

Suivez ces étapes pour lancer votre première manche :

- Distribuez **1 carte Référence** à chaque joueur. Rangez les cartes Référence inutilisées, elles ne servent pas.
- **Mélangez** les 16 cartes Personnage pour former la **pioche**. Posez-la face cachée au centre de la table.
- Placez les **13 pions Faveur** à portée de tout le monde.
- Prenez la **première carte** de la pioche et mettez-la de côté, **face cachée**, sans la regarder. Personne ne saura jamais ce qu'elle était ! C'est le petit grain de mystère de chaque manche.
- **Cas spécial à 2 joueurs** : piochez **3 cartes supplémentaires** et posez-les de côté, mais cette fois **face visible**. Elles donnent un indice sur ce qui ne circule plus dans la pioche.
- Distribuez ensuite **1 carte** de la pioche à chaque joueur. C'est votre **main de départ** (oui, une seule carte, c'est la beauté du jeu).

Qui commence

La personne qui a écrit une lettre manuscrite le plus récemment commence. Si personne ne s'en souvient, tirez au sort, c'est plus simple !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Votre tour en 3 temps

Les tours se jouent dans le **sens des aiguilles d'une montre**. Quand c'est à vous :

- **Piochez** une carte du dessus de la pioche. Vous avez maintenant 2 cartes en main.
- **Choisissez** l'une de vos deux cartes et jouez-la **face visible** devant vous.
- **Résolvez** l'effet de la carte jouée (on détaille tout plus bas).

Vous gardez l'autre carte en main : c'est votre atout secret pour la suite. Les cartes jouées restent visibles devant vous pendant toute la manche, ce qui permet à tout le monde de deviner

petit à petit ce que vous cachez.

Quitter la manche

Certains effets de cartes vous forcent à **quitter la manche**. Si cela vous arrive :

- **Défaussez** votre carte en main, **face visible**, devant vous (sans résoudre son effet).
- Vous ne pouvez plus être ciblé par qui que ce soit et vous passez vos tours jusqu'à la fin de la manche.
- Retournez votre carte Référence côté « sceau brisé » pour que tout le monde sache que vous êtes hors jeu.

Petit conseil : ne soyez pas trop triste si vous êtes éliminé, les manches sont très courtes et vous repartez vite dans la suivante !

Fin de la manche

La manche se termine de deux façons :

- **La pioche est vide** : tous les joueurs encore en lice révèlent leur carte. Celui qui a la **valeur la plus élevée** remporte la manche et gagne **1 pion Faveur**. En cas d'égalité, chaque joueur concerné gagne un pion.
- **Il ne reste qu'un seul joueur en lice** : ce joueur remporte immédiatement la manche et gagne **1 pion Faveur**.

Commencer une nouvelle manche

Pour relancer une manche, c'est simple : rassemblez toutes les cartes Personnage, **remélangez**, mettez-en une (ou quatre à 2 joueurs) de côté comme avant, et redistribuez 1 carte à chaque joueur. Le vainqueur de la manche précédente joue en premier. Si plusieurs joueurs ont gagné ex-aequo, tirez au sort.

Les cartes Personnage et leurs effets

Voici le cœur du jeu : chaque carte a un pouvoir unique. Gardez votre carte Référence sous les

yeux au début, c'est normal de ne pas tout retenir d'un coup !

Garde (valeur 1, 5 exemplaires)

Choisissez un autre joueur et **nommez un personnage** (sauf le Garde). Si ce joueur détient cette carte en main, il **quitte la manche**. C'est la carte la plus courante du jeu et votre arme principale pour éliminer vos adversaires. Astuce : observez bien les cartes déjà jouées pour affiner vos devinettes !

Prêtre (valeur 2, 2 exemplaires)

Choisissez un autre joueur et **regardez secrètement sa main**. Vous ne montrez cette information à personne d'autre. C'est une mine d'or pour préparer un coup au tour suivant, surtout si vous avez un Garde en réserve.

Baron (valeur 3, 2 exemplaires)

Choisissez un autre joueur et **comparez discrètement vos mains**. Celui qui a la carte de **valeur la plus faible quitte la manche**. En cas d'égalité, personne ne part. Attention, c'est risqué : si votre carte est faible, c'est vous qui sautez !

Servante (valeur 4, 2 exemplaires)

Vous devenez **immunisé** contre tous les effets de cartes des autres joueurs **jusqu'au début de votre prochain tour**. Un vrai bouclier bien pratique quand la pression monte !

Cas rare : si tous les autres joueurs en lice sont protégés par une Servante quand vous jouez une carte qui nécessite de cibler « un autre joueur » (Garde, Prêtre, Baron, Roi), votre carte **n'a pas d'effet**. Si votre carte permet de cibler « n'importe quel joueur » (Prince), vous devez **vous cibler vous-même**.

Prince (valeur 5, 2 exemplaires)

Choisissez **n'importe quel joueur, y compris vous-même**. Le joueur ciblé **défausse sa main**

(sans résoudre l'effet de la carte défaussée) et **pioche une nouvelle carte**. Si la pioche est vide, il récupère la carte mise de côté face cachée en début de manche. Attention : si le joueur ciblé est forcé de défausser la **Princesse**, il quitte la manche !

Roi (valeur 7, 1 exemplaire)

Choisissez un autre joueur et **échangez votre main** avec la sienne. Un coup puissant qui peut totalement retourner la situation !

Comtesse (valeur 8, 1 exemplaire)

La Comtesse **n'a pas d'effet** quand elle est jouée. Mais voici la contrainte : si votre autre carte en main est le **Roi** ou un **Prince**, vous **devez obligatoirement** jouer la Comtesse à votre tour. Ne révélez jamais votre seconde carte en la jouant, vos adversaires ne sauront pas si c'était un choix ou une obligation. Ce doute fait tout le sel de cette carte. Comme au [Trut](#), le bluff est roi !

Princesse (valeur 9, 1 exemplaire)

C'est la carte la plus forte du jeu, mais aussi la plus dangereuse. Si vous la **jouez ou la défaussez**, pour quelque raison que ce soit, vous **quittez immédiatement la manche**. Gardez-la précieusement, mais gare au Prince adverse qui pourrait vous forcer à vous en séparer !

[IMAGE_FIN]

Remporter la partie

La partie ne se joue pas en une seule manche. Vous enchaînez les manches jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le nombre de **pions Faveur** requis. Ce nombre dépend du nombre de joueurs à la table :

Nombre de joueurs	Pions Faveur pour gagner
2 joueurs	6
3 joueurs	5
4 joueurs	4

Si plusieurs joueurs atteignent le total requis en même temps, ils remportent tous la partie. Pas de jaloux !

Récapitulatif des cartes

Voici un tableau pour avoir toutes les cartes sous les yeux d'un seul coup :

Valeur	Personnage	Quantité	Effet
1	Garde	5	Devinez la carte d'un autre joueur (sauf Garde). Si correct, il quitte la manche.
2	Prêtre	2	Regardez secrètement la main d'un autre joueur.
3	Baron	2	Comparez vos mains, la plus faible valeur quitte la manche.
4	Servante	2	Immunité contre les effets adverses jusqu'à votre prochain tour.
5	Prince	2	Un joueur (ou vous) défausse sa main et pioche une nouvelle carte.
7	Roi	1	Échangez votre main avec celle d'un autre joueur.
8	Comtesse	1	Pas d'effet, mais obligatoire à jouer si vous avez Roi ou

Valeur	Personnage	Quantité	Effet
			Prince.
9	Princesse	1	Si jouée ou défaussée, vous quittez la manche.

Notez que le **Chancelier (6)** et l'**Espionne (0)** n'existent que dans l'édition complète de Love Letter et ne sont pas présents dans la version de base à 16 cartes.

Et voilà, vous savez tout ! Love Letter est un jeu de déduction, de bluff et de prise de risque qui se joue en quelques minutes mais qui donne envie d'enchaîner les manches. Si vous cherchez d'autres jeux de cartes malins à emporter partout, découvrez aussi les [règles de 6 qui prend !](#) ou les [règles du Lama](#). Bonne partie !